# Гид по Dungeon World

После того, как ты прочитал и понял
Dungeon World, брось+ИНТ...

## Что это и для чего мы это написали

Раз вы это читаете, скорее всего, вам не терпится сыграть в Dungeon World, но правила не вполне понятны. Мне кажется, с помощью этого гида всё прояснится, и, знаете, это будет круто, ведь Dungeon World — отличная игра.

Впервые дочитав Dungeon World, я откинулся на спинку кресла и подумал: «Это та самая dungeoncrawl игра, которую я ждал». Она даёт надёжную основу и все правила для настоящих приключений. Правила, которые двигают игру вперёд, даже когда игроки терпят неудачу. *Особенно* когда они терпят неудачу. То, как ходы ведущего и ходы игроков переплетаются вместе, напоминает большой маятник, который, качаясь из стороны в сторону, задаёт темп. Как вам такая метафора? Наверное, она немного странная.

Но когда я полез в Интернет и почитал обсуждения игры, оказалось, что у многих начинающих игроков есть трудности с правилами. Люди хотят попробовать игру и видят сильные стороны системы, но она *настолько непривычная*, что запутаться и правда легко (особенно без знакомства с «Постапокалипсисом», на механике которого основаны правила Dungeon World). Мне кажется, главная причина проблем в том, что при чтении Dungeon World стоит *отучиться* от много, к чему мы привыкли в ролевых играх.

Думаю, что этот гид может вам в этом помочь. Тут нет новых правил, я ничего не переписывал, гид создан для другого. Всё необходимое для игры уже есть в книге правил Dungeon World. Я лишь собрал  самые часто задаваемые вопросы и привёл простые и понятные ответы на них, сопроводив подробными примерами. Мне кажется, дочитав этот текст, вы разберётесь во всех аспектах игры, и — скажу еще раз, — это будет классно!

## Основная механика: повествование

Давайте разберёмся с главным: **ведущий не бросает кубиков на свои действия. Никогда.** Конечно, при желании, вы можете бросать кубики урона персонажей игроков, но ваши собственные персонажи *не делают бросков в принципе*. Вместо этого вы делаете ходы. Однин из ходов — нанесение урона. Значит ли это, что вы говорите игроку что-то вроде: «Орк бьёт тебя

на пять урона?» Нет! Вы действуете не произвольно: **исходы всех ваших ходов определяются результатами, выпавшими на кубиках игроков**. Как это работает в игре, мы рассмотрим подробнее ниже, но, если вкратце:

1. *Ведущий описывает угрозу, но не её исход.*
2. *Игрок реагирует, и, возможно, делает бросок.*
3. *По результатам броска ведущий рассказывает об исходе.*

Механика броска простая: есть три возможных результата. На 10+ игрок добивается полного успеха, и всё отлично. 7-9 — *частичный* успех: персонаж добивается не всего, чего желал, или всего, но жертвует чем-то ещё. На 6- персонаж терпит неудачу.

Неудача в Dungeon World и неудача в большинстве других ролевых игр — разные вещи. Когда игрок проваливает бросок, ведущий делает свой ход. Это часто сбивает людей с толку, но тут дело в непривычной терминологии. Всё просто: когда в правилах сказано «сделайте ход», это значит, что **происходит нечто, помимо обычного провала**. Неудача игрока приводит не к тупику, *а к последствиям*: ситуация усложняется, или приходится чем-то жертвовать.

Вот, собственно, и всё. Правила как бы говорят ведущему: *«Что-то всегда должно происходить»*. Именно это делает игру увлекательной. Вместо бесцельного блуждания, игроки попадают в опасные ситуации, требущие немедленных действий. Вместо того, чтобы сказать: *«Ты не смог взломать замок»*, вы говорите: *«Ты провозился с замком слишком долго, и стража выходит из-за угла, когда последний язычок встаёт на место»*. Или: *«Раздаётся пронзительный звук: сработала волшебная сигнализация»*. **Фокус не на однозначной проверке (получилось или нет), а на риске и последствиях.** На 7-9 игрок сталкивается с последствиями, но в случае провала они *куда хуже*. Описание происходящего на 7-9 уже есть во многих ходах, но для некоторых нужно придумывать собственные исходы.

Мы обсудим это чуть позже, а пока запомните: последствия на 7-9 обычно называют «мягкими ходами», а последствия полного провала — «жёсткими». Вторые хуже первых, только и всего.

Собственно, всё это и есть основа того «повествования», о котором идёт речь в книге правил: вы ставите игроков в опасные ситуации, провал в которых имеет свою цену, а игроки реагируют на них. Когда ответ игрока требует хода, он делает бросок, и, в зависимости от результата, вы рассказываете о последствиях и интерпретируете бросок, чтобы игра двигалась вперёд, всегда *вперёд*.

## Ходы ведущего

Пока всё просто: у игрока выпало 7-9 — вы делаете мягкий ход, игрок терпит неудачу — жёсткий. Но что это значит? Ходы ведущего не являются чем-то новым и таинственным. **Хорошенько изучив список ходов, вы сразу увидите, что все ходы — это вещи, которые ведущие и так всегда делали.** Они просто сведены в список для удобства. Если вы хоть раз водили игру, то совершенно точно «ставили кого-то в опасное положение», или «открывали неприятную истину», даже если называли это иначе.

Dungeon World уделяют этому списку так много внимания, потому что он двигает игру. Когда игроки ждут от вас чего-то, вы делаете ход, но это всего лишь значит, что *нечто происходит*, помните?

По сути все ходы ведущего нужны для создания рискованных ситуаций. Каждый из них — приём, который подвергает персонажей опасности, или делает их жизнь интересней согласно принципам игры. «Покажите признаки надвигающейся угрозы» держит игроков в напряжении. «Открыть неприятную истину» может означать нечто вроде «за нами следят», или «вампир, оказывается, выжил». Не важно, какую форму принимают ходы, они существуют, чтобы помочь вашему воображению, когда игроки с ожиданием смотрят на вас, а вы описываете действие или исход провала.

Большую часть времени смотреть в список ходов не нужно: вы будете просто рассказывать о событиях игры, как обычно, полагаясь на инстинкты ведущего. Текст правил гласит, что вы делаете ход из-за броска игрока, или когда игрок ждёт от вас действий, но это формальность. Не обязательно копаться в списках всякий раз, когда кубики падают на стол — не воспринимайте этот момент это буквально. Чаще всего вам и так будет ясно, что стояло на кону броска — но, если возникнет ситуация, где вы не уверены, что делать дальше, список ходов придёт на помощь. Используйте его, когда нужно, не анализируя постоянно, соответствует ли ему каждая сказанная вами мелочь.

Так, с ходами ведущего мы разобрались, и поняли, как действовать в случае успеха и провала. Давайте обсудим частичный успех — этот пресловутый выбор на 7-9.

## Что означает 7-9?

Первое, о чём нужно помнить: результат 7-9 — это всё равно успех для игрока. Просто успех частичный, или влекущий расплату. Подумайте о том, чего пытался добиться игрок, и решите, как дать ему половину желаемого, или большую часть, если тот готов пожертвовать чем-то взамен. Игрок пытается перепрыгнуть на другой балкон? Возможно, ему это удаётся, но он призем-

ляется неудачно. Обратитесь к списку ходов ведущего и посмотрите, какие из них можно применить. Например:

Допустим, герой пытается забраться вверх по склону горы. Он бросает +СИЛ и получает 8. Он определённо не свалится вниз, но что же случится? Вот какие идеи можно подглядеть в списке ходов ведущего:
- Расходуйте их запасы: игроку требуется потратить запас походного снаряжения, использовав верёвку, крюки и клинья.
- Опишите возможные последствия или цену и переспросите: игрок забирается на середину склона и понимает, что слишком тяжёл; ему придётся сбросить что-то, или спуститься обратно.
- Нанесите урон: во время восхождения он несколько раз ударился; персонаж получил синяки и царапины, потеряв несколько ОЗ.

Можно поступить ещё хитрее: заставить летающего врага напасть, пока часть группы находится внизу. Само собой, вы не скажете игрокам, что враг атакует, потому что один из них потерпел неудачу — это было бы странно, верно? Вместо этого можно сказать нечто вроде: *«Ты еле-еле карабкаешься по склону, но всё же продвигаешься. Твои соратники ждут внизу. Но тут ты замечаешь на расстоянии нечто, быстро приближающееся к тебе... Похоже на огромную хищную птицу! Она видит тебя распростёртым вдоль каменистого склона и пикирует!»*

Именно такие хитрые формулировки имеются в виду, когда мы говорим «никогда не произносите название хода вслух». В игровом повествовании птица нападает потому, что игрок слишком медленно карабкался, и его заметили. Но с вашей стороны нападение птицы — последствие сделанного игроком броска. Неплохо, правда? Другой пример:

Пытаясь заговорить зубы страже, воровка выбрасывает 9, *спасаясь от угрозы*. Это не переговоры, поскольку у неё нет рычага воздействия на стражу. Что же произойдёт? Выпал успех, и они точно не нападут на неё, но она их не вполне убедила. Вот несколько вариантов развития событий:
- Расходуйте их запасы: стражники потребуют взятку (конечно же, назвав это «уплатой штрафа на месте»).
- Предоставьте возможность, просто так или за цену.: один из них уходит, чтобы проверить правдивость её слов; с одним стражником справиться куда проще, но ей придётся действовать быстро.

- Частичный успех: они пропускают её, но с сопровождением. Да, она проникла, куда хотела, но теперь за ней следует стражник!

Всё сводится к следующему: игрок получает не всё, что хотел, или всё, но с неприятным бонусом. Вот вам небольшой список идей для разлиных ситуаций, где ходы ведущего проявляются в действии:

### Худшие исходы, сложные выборы

- Новая опасность заменяет старую.
- Опасность, которой избежали сейчас, в будущем усилится (новые враги, или растущий риск).
- Непредвиденное последствие успешного действия (например, попытка запугать врага, лишь разозлившая его).
- Вместо персонажа угрозе подвергается союзник.
- Действие чего-то требует: денег, снаряжения, удачного положения.
- Два варианта, у каждого свои плюсы и минусы.
- Что-то важное для игроков повреждается (снаряжение, опорная колонна, незаметное место, репутация и др.)
- Позорная осечка.
- Появление нового врага.
- Заминка, потеря равновесия, или утрата предмета.
- Изменение места, или позиции к худшему.
- Игроки пропускают что-то важное (улику, угрозу, подкрадывающегося врага, изменение обстоятельств).
- Новая угроза окружения (пожар, дым, ломающиеся опоры, каменные булыжники, потоп и т.д.)
- Ярость бога, персонажа ведущего, или монстра.
- Потеря равновесия, запутывание, или неудачное положение: -1 к следующему броску.

Другой отличный способ разрешить бросок на 7-9 — **сложный выбор**, классика жанра. Предложите игрокам два исхода действия, пусть выберут один из них. Два одинаково хороших результата, или одинаково плохих, не важно, просто заставьте игроков ощутить, что они чем-то жерствуют. Посмотрите, чего они пытались достичь, и постарайтесь разделить это на две части. Примеры на следующей странице.

«Ты пытался забаррикадировать дверь, чтобы вы все успели сбежать с чёрного хода, да? Что ж, твоё время вышло: враги уже у дверей. Можешь остаться, чтобы удержать дверь и помочь друзьям сбежать, или удрать вместе с ними, но за вами будет погоня».

«Ты можешь разоружить его или сбить с ног, что-то одно».

«Можешь либо заблокировать его атаку, либо получить урон и нанести ему ответный удар».

«У тебя есть время, чтобы схватить сферу, либо выстрелить в парня, пытающегося дотянуться до неё. Что будешь делать?»

## Жёсткие и мягкие ходы

Жёсткие и мягкие ходы мы упоминали выше. Джон Харпер объясняет разницу между ними так: мягкий ход — это *подготовка*, жёсткий — *последствие*. Когда игрок исследует пещеру, и вы говорите: *«Земля дрожит под ногами, с потолка сыплются камни — похоже, будет обвал»*, это мягкий ход. Происходящее подвергает персонажа опасности, и работает как ваша подготовка. Точно так же, говоря: *«Безумец набрасывается на тебя с ножом!»* — вы описываете угрозу и предлагаете игроку отреагировать. Зато, когда игрок проваливает бросок, и надо описать последствия, это обычно жёсткий ход: *«Камни летят со всех сторон; один из них падает тебе прямо на голову, оставляя ощутимую вмятину на шлеме. Получи 5 урона»*, или *«Безумец бьёт тебя ножом в грудь: получи 6 пунктов урона»*.

Иногда последствия неудачи могут быть и другим мягким ходом. Это можно использовать, чтобы сделать из ситуации снежный ком: ухудшить положение игрока, всё ещё оставляя ему выход. Посмотрите:

Ведущий: «Окей, ты бежишь от стражи через тёмный и грязный переулок. Придётся спасаться от угрозы, так что давай, делай бросок».
Игрок: «Вот чёрт! Шестёрка, провал».
Ведущий: «Ага. Ты пытаешься скрыться в лабиринте переулков, но уже слишком темно; ты спотыкаешься о кучу мусора за таверной. Раздаётся звук бьющегося стекла, и ты падаешь лицом прямо в гниющий мусор. Стражники слышат это и понимают где ты: они за уже за углом, буквально а паре шагов. Что будешь делать?»

По правилам ведущий был вправе просто позволить персонажу быть пойманным. Такое вполне *может быть* ценой провала. Но вместо этого, чтобы сделать ситуацию драматичней, ведущий выбрал мягкий ход, *поставив игрока в сложную ситуацию*. Тут правила вас не ограничивают, ведь управление темпом игры — ваша работа как на ведущего. Помните: **вы можете сделать настолько жёсткий (или мягкий) ход, насколько хотите**.

Вот и всё, мы вкратце рассказали, как использовать ходы ведущего и игроков. Подытожим: ходы ведущего ставят игроков в сложные ситуации и описывают последствия. Ходы игроков — ответ на эти ситуации, они дают ведущему рекомендации по описанию исхода броска. Каждый бросок игрока требует от ведущего ответа, а каждый ход ведущего требует ответа от игроков. Туда и обратно. Похоже на маятник, правда?

Всё, сказанное выше о ходах и последствиях, приводит нас прямо к самой крутой, самой увлекательной и, возможно, самой запутанной вещи для новичков в Dungeon World: **бою**.

## Бой — как он работает

Многих начинающих ведущих сбивает с толку подход к сражениям в Dungeon World: нет бросков ведущего, нет деления времени на ходы, раунды или что-то в этом духе. Не волнуйтесь, это нормально — не разобраться сразу. Через минуту всё станет ясно. Давайте забудем на мгновение всё то, что нам известно о настольных ролевых играх. Представьте себя ребёнком, впервые берущим в руки коробку с драконом на обложке, ещё ничего не знающим о раундах, инициативе и подобном. Как бы вы вели бой? С походовым повествование и картой в клеточку? Вряд ли. Скорее он бы походил на фэнтезийные романы, которые вы читали — серия коротких сцен, где одна напряжённая ситуация сменяет другую, следуя за главными героями сквозь схватку. Так это делается в Dungeon World.

Причём, эти захватывающие боевые сцены обойдутся без бросков ведущего. Вместо них вы будете делать ходы, создавать опасные ситуации для игроков, и решать исход на основе их бросков.

**Вкратце, как проходит бой в Dungeon World:**

1. Вы рассказываете о *начале действия* своего персонажа или монстра.
2. Игрок отвечает на эти действия.
3. Если реакция игрока связана с ходом, он бросает кубики.
4. По результату броска вы рассказываете об исходе действия.

Вот элементарный пример:

*Ведущий: «Орк замахивается на тебя дубиной. Что делаешь?»*
*Игрок: «Я отбиваю её своим молотом и проламываю ему череп!»*
*Ведущий: «Погоди, ты рубишь и кромсаешь? Сделай бросок».*
*Игрок: «Восемь. Частичный успех, да?»*
*Ведущий: «Да. Тебе удаётся отбить первый удар, но орк непреклонен. Вы крушите друг друга, и это настоящее месиво. Давай бросим кубики урона для вас обоих».*

**Так что мы делаем броски, сталкиваясь с опасностью или элементом случайности, просто кубики бросают игроки, а вы лишь интерпретируете результат.** Течение у такого боя гладкое, и он похож на гибкий диалог. Нет ощущения, что участники тупо бьют друг друга по очереди. Только не забывайте, что ваша задача как ведущего — создание напряжённых ситуаций, и ожидание ответа игроков на них. Позвольте их действиям определять исход подготовленных вами сцен.

Если это поможет, вспомните о спасбросках в D&D. Например, когда вы говорите: «Злобный волшебник кастует заклинание. Сделай спасбросок на волю», — в этот момент вы по сути играете в Dungeon World. Вы описали, что пытается сделать ваш персонаж, и ждали результата броска игрока, чтобы узнать исход. Вы не могли просто объявить, что персонаж игрока зачарован, правда? Dungeon World работают так всё время.

Я уже упоминал, что вы готовите опасные ситуации; давайте поговорим о них. «Опасные ситуации» нужны на каждом уровне игры. Продумывая фронты или завязки приключений, то тоже создаёте рискованные ситуации, верно? Бой — лишь вариант этого в миниатюре. Каждый раз, обращаясь к игроку, вы указываете на определённую угрозу, способную причинить ему неприятности, и спрашиваете, как он справляется с ней. Вот несколько примеров опасностей, требующих немедленного ответа:

*«Гоблин делает выпад мечом. Твои действия?»*
*«Вместе с колонной начинает рушиться и потолок, что делаешь?»*
*«Лучники на другой стороне поляны делают залп, и стрелы со свистом проносятся мимо вас. Что будете делать?»*
*«Людоед высоко поднимает свою огромную дубину, собираясь обрушить её тебе на голову. Что будешь делать?»*

«Ты успел поднять щит. Его молот звонко бьётся о него, и на тебя обрушивается непрерывный град ударов. Ты принимаешь их на свой щит, рука начинает уставать, но пока ты не ранен. Вдруг он пытается достать тебя снизу, целясь в ногу. Что будешь делать?»

Когда вы подвели итог реакции игрока, пора действовать вам. Вы отвечаете, создавая новое опасное положение, следующее из только что произошедшего. Обычно оно будет очевидным и естественным продолжением происходящего в игре. Орк замахивается дубиной, а игрок решает контратаковать, и теперь ваша очередь. Игрок выбросил 7-9? Он ранит орка, но и тот успешно атакует. Помните, вы создаёте опасное положение, так что не ограничиваетесь простым нанесением урона. Скажите что-то вроде: *«Орк оставил глубокую рану в твоём плече, зато сам открылся для атаки. Ты с лёгкостью разрубаешь его грубую броню. Он вопит от боли и пытается отобрать своё оружие. Что будешь делать?»*

Возьмите исход предыдущего броска и придумаете новую ставку для следующего: таков ход боя в Dungeon World. Затем игрок отвечает на новую угрозу, возможно, бросает несколько кубиков, и снова обращается к вам, чтобы узнать, что произойдёт дальше. Как я и говорил, это диалог, в котором вы создаёте ситуации друг для друга и отвечаете на них.

## Нет инициативы! Что делать?

Также новичков часто смущает отсутствие боевых раундов и инициативы. Проще всего объяснить это так: бой проходит точно так же, как и вся остальная игра. В Dungeon World нет отдельной системы боя, где вы резко переключаетесь в походовый режим. То, что кто-то вытащил меч из ножен, не меняет ход игры. Мы описываем происходящее в бою точно так же, как, например, проникновение в замок — несколько напряжённых моментов, часть которых мы быстро проматываем, к части приближаем камеру по максимуму, описывая небольшие действия вроде *«Как далеко ты высовываешься из-за выступа»*, но для этого не нужна инициатива или разбивка действий на условные типы, верно? Верно.

Так что инициативы нет, есть лишь обычный игровой диалог, где действие переходит к реакции на него в ходе игры. Иногда игрок может заявить несколько действий одновременно, вроде: *«Я использую заклинание Темноты и врываюсь в бой!»* И это в порядке вещей: пока всё течёт естественно, никто не ограничен лишь одним действием за «раунд».

Если вам кажется, что игрок пытается пропихнуть слишком много действий за раз, прервите его и спросите остальных игроков, чем в это время занимаются они? Вы — режиссёр приключенческого фильма. Направьте камеру на игрока на пару мгновений, покажите одну увлекательную сцену, прервитесь в напряжённый момент и перейдите к следующему персонажу. Обычно я обращаюсь к игрокам по часовой стрелке, и уделяю внимание каждому. Даже без бросков у игры есть своя структура.

Когда это возможно, я стараюсь плавно перетянуть «раунд» одного игрока на другого, смещая угрозу или подчёркивая ход, который может быть для него опасен: *«Хорошо, воин, твоя атака заставляет гоблинов разбежаться. Один из них, кстати, бежит в твою сторону, следопыт, что будешь делать?»* Действуя так, неплохо даже нарушать структуру игры, угрожая игрокам вне очереди: подчеркните внезапную угрозу игроку B в ход игрока A, и спросите B, что он делает. Поместите его в центр внимания на короткое время, чтобы затем вернуться к обычной цепочке ходов.

> «Он бросает топор в сторону и пытается схватить тебя, воин. Более того, брошенный топор летит к тебе, вор, прямо в голову. Твои действия?.. Отлично, вор уклонился от лезвия! Воин, он пытается схватить тебя за горло, как ты остановишь его?»

Это подчёркивает тот факт, что мы описываем схватку, а не настольную игру, а в сражении вы подвергаетесь опасности в любой момент: не только в свой «раунд», или в «раунд» чудовища. В бою нет безопасных минут, игроки должны *всегда* быть внимательными и начеку, вместо того, чтобы ждать, когда наконец-то наступит их очередь в порядке инициативы.

## Использование ходов во время боя. Какие? Когда? Почему?

У игроков в Dungeon World много свободы, в отличие от других игр, где есть лишь конкретные правила по атакам, либо правила по «уклонению» вместо «парирования», или нечто подобное. В Dungeon World действия персонажей игроков должны быть основаны на **игровом повествовании**. Это значит, что они могут попробовать сделать *всё, что захотят*. Они не должны выбирать конкретный ход из списка, или ограничиваться указанными ходами. Иногда действие игрока вообще требует хода: атака против застанного врасплох или беспомощного врага не является ходом *руби и кромсай*, и игрок может просто внести свой урон.

**Что понимается под игровым повествованием**

Фразу «игровое повествование» можно услышать часто. Вы часто будете слышать: «Используйте игровое повествование, чтобы решить то-то». И это не тайный код: игровое *повестрование* обозначает лишь **установленные факты мира и положения персонажей**.

Нечувствительны ли каменные големы к огню в вашем мире? Сказал ли игрок, что его персонаж держит посох обеими руками, а не одной? Всё это части повествования — факты, которые истинны для мира, и *персонажи это знают*. На листе моего персонажа написано «Сила 15», но это не часть повествования, а всего лишь правила. Зато когда я описываю огромные литые мускулы своего следопыта — вот это уже повествование.

В Dungeon World это важно, ведь именно повествование активирует ходы. Если я говорю, что мой следопыт угрожает какой-то канцелярской крысе, ведущий может вспомнить о мускулах, описанных ранее, и сказать, что чиновник напуган без всякого броска. В некоторых играх «ты наносишь рану ему в ногу» будет лишь атмосферным описанием, но в Dungeon World это значит, что нога будет ранена. Это *имеет значение*.

Когда сомневаетесь, обратитесь к повествованию. Если книга правил утверждает что-то, противоречащее совместно воображаемому вами миру, встаньте на сторону повествования, а не строгого прочения правил.

Иногда сложно решить, какой именно ход использовать, или в каком порядке они должны идти. Это абсолютно нормально! То, *как* игрок описывает своё действие, подскажет вам, каких ходов потребовать. Всегда концентрируйтесь на повествовании и используйте то, что *имеет смысл в вашей игре*. Пусть правила вас не сковывают; то, что вы потребовали определённого хода в определённой ситуации, не значит, что вы теперь обязаны делать так всегда. Каждая ситуация уникальна!

Давайте взглянем на примеры срабатывания ходов:

**Пример 1**

Ведущий: «Гоблин-лучник на другой стороне комнаты начинает стрелять в тебя. Что будешь делать?»

Игрок: «Я прячусь за колонной».

Ведущий: «Похоже, ты спасаешься от угрозы, брось+ЛОВ, чтобы избежать попадания».

**Пример 2**

Ведущий: «Гоблин-лучник на другой стороне комнаты начинает стрелять в тебя. Что будешь делать?»

Игрок: «Я прячусь за колонной».

Ведущий: «Погоди, ты стоишь рядом с ней? Да, ты легко скрываешься за ней, но тучи стрел летят в твою сторону, и высунуться будет сложновато».

Эти два примера показывают, как повествование может определять необходимость использования хода, или её отсутствие. Иногда игрок может добиться желаемого и без броска: хорошим примером этого является упомянутое выше нападение на беззащитного или застанного врасплох врага, или другие логичные ситуации вроде примера выше.

Теперь давайте посмотрим, как повествование определяет использование ходов. В следующих двух примерах игрок, в сущности, делает одно и то же действие, но небольшое отличие в его образе действий приводит к срабатыванию разных ходов. Такие ситуации происходят постоянно. Это хороший способ задать стиль кампании, и полезный приём, когда нужно увеличить или смягчить опасность столкновения. Смотрим:

**Пример 3**

Ведущий: «Гоблин-лучник на другой стороне комнаты начинает стрелять в тебя. Что будешь делать?»

Игрок: «Я бегу к нему, уклоняясь от стрел, и, оказавшись достаточно близко, крушу его череп боевым молотом!»

Ведущий: «Отлично, тебе придётся спастись от угрозы, чтобы уйти от всех стрел. Брось сначала на это (игрок выкидывает 11). Хорошо, ты двигаешься быстрее, чем он может прицелиться. Заметив это, гоблин начинает паниковать. Обстрел прекращается, когда он бросает свой лук и выхватывает уродливый и, видимо, самодельный кинжал прямо в тот момент, когда ты поравнялся с ним. Чтобы с ним сразиться, сделай ход руби и кромсай».

**Пример 4**

Ведущий: «Гоблин-лучник на другой стороне комнаты начинает стрелять в тебя. Что будешь делать?»

Игрок: «Я бегу прямо к нему, замахиваясь в его голову своим молотом!»

Ведущий: «Вот прямо к нему? Хорошо. Стрелы свистят, одна из них задевает твоё плечо, нанося 3 урона, но ты оказываешься рядом с гоблином, и он до смерти наспуган; он не ожидал этого и абсолютно растерян, даже оружие достать не успевает. Нанеси ему урон».

В примере 4 ведущий решает не прибегать к ходу *руби и кромсай*, поскольку гоблина застали врасплох. Стоит отметить, что это было продиктовано не правилами, а взглядом ведущего на повествование. Да, вы вправе сказать, что гоблин успел достать свой кинжал, но, возможно, куда логичней предположить, что рискованное действие игрока дало ему фору (ради этого он уже получил урон, и вполне заслужил успеха). В примере 3 ведущий решил, что у гоблина было время, чтобы достать кинжал. Опять же, он мог сказать, что гоблина застали врасплох, но в том случае игрок дал монстру время среагировать, постоянно уклоняясь от атак и обозначив свои намерения. Такое чередование делает бой разнообразнее и живее, ведь это не просто статичная игра в цифры. Одни гоблины умнее других, другие отличаются лучшей реакцией или оказываются трусливее. **Каждый противник персонажей отличается от другого, но для отражения этого в Dungeon World не обязательно прибегать к механике.**

**Каждый бой и ход в бою — особый случай.** Ставьте на первое место повествование, следуйте его логике, и пусть ваши решения исходят из этого.

## Частичные успехи во время боя

Когда начинается бой, броски идут один за другим. Это значит, что 7-9 будут выпадать куда чаще, и порой сложно придумать новые результаты. *Руби и кромсай* и *дать залп* сопровождаются своими исходами на 7-9, но вам стоит разбавлять их как можно чаще, чтобы сражения не превратились в пресные соревнования в метании кубиков.

Как и всегда концентрируйтесь на повествовании и смотрите, к чему он вас он подтолкнёт. Если герой сражается с особо опасным или могущественным созданием, можно повредить его держащую щит руку, или сбить его с ног, или повалить на спину. Можно позволить атаке игрока пройти, но это даёт монстру окно и шанс загнать песронажа в угол: прижать к стене, взять в захват, окружить, повалить на землю. Враг может отступить с оружием игрока в своём брюхе, по сути разоружив его (хитрый способ *расходовать их запасы*). Чтобы понять, как чудовища действуют и отвечают на действия в бою вам пригодится список ходов монстра.

Впрочем, частичный успех — неплохой момент и для того, чтобы подвергнуть опасности союзников игрока. 7-9 может поставить в опасное положение сопартийца, позволяя вам перейти к нему за ответным действием, поддерживая течение ходов. Вскройте случайный побочный эффект действия игрока: врагов встают в защитную формацию, срабатывает ловушка, игрока поддаётся на обманный манёвр чудовища и теперь отрезан от союзников. Возможно, в результате манёвра игрока тактическое преимущество получают его враги.

Всегда обращайте внимание на то, какую осечку может дать ход игрока, пусть даже крошечную. Если тот описывает, как делает выпад, 7-9 позволяет вам сказать: *«Атакуя, ты оставляешь свой бок открытым»*. Если игрок ушел в защиту, он может так внимательно следить за вражескими атаками, что не заметит, как его загоняют в невыгодную позицию.

## Насколько сложный этот бой?

Ещё один распространённый вопросом: *«Сколько чудовищ я могу спустить на стартовую партию»*. Ответ: *«Сколько хотите»*. Увеличивать или снижать сложность столкновения в Dungeon World очень просто: используйте более мягкие, либо более жесткие ходы. Если нужно сделать бой сложнее, используйте более жёсткие ходы: пусть враги действуют быстрее или коварнее. Опишите, как они используют копья, чтобы не подпустить игрокам к себе. Опишите, как они уклоняются и бегают кругами по полю боя, или окружают игроков, или отчаянно сражаются. *«Ты насаживаешь гоблина на меч, но он хватает тебя за руку и начинает её грызть. Получи два урона: эта тварь обезумела и не чувствует боли»*.

Не забывайте, вы концентрируетесь на повествовании. Это не та игра, где всё решают класс брони и кубики урона. **Монстров отличают не только игромеханика, но и описание**. Великан — это не просто куча очков здоровья, это *огромный великан*, и как именно ты хочешь его атаковать? Он в двадцать метров высотой, его руки размером с небольшое здание — попытайся *рубить и кромсать*, и тебя отшвырнут словно крысу. Игрокам придётся проявить находчивость, чтобы просто *приблизиться* к нему.

С другой стороны, если вы хотите упростить сражение, это можно сделать на лету без всяких проблем. Сделайте врагов менее хитрыми, или хуже обученными. Такие не станут использовать копья для удержания врагов на расстоянии — пусть они хаотично атакуют, пренебрегая опасностью. Не описывайте то, как великан с лёгкостью может отмахнуться

от любого из героев; вместо этого скажите, что он достаточно глуп, или отвлечён, и это позволит игроку подбежать и нанести удар ему в ногу. **Давайте посмотрим на примеры:**

*Ведущий: «Кобольд, раскручивая над головой цепь, прыгает к тебе!»*
*Игрок: «Я делаю выпад мечом!»*
*Ведущий: «Рубишь и кромсаешь? Давай, бросай кубики».*

**Сравните это с таким диалогом:**

*Ведущий: «Кобольд, раскручивая над головой цепь, прыгает прямо к тебе! Со своим ржавым самодельным цепом он скачет из стороны в сторону словно дервиш».*
*Игрок: «Я делаю выпад мечом!»*
*Ведущий: «Он скачет, как безумный, крутя цепью со свистом так быстро, что в воздухе виден лишь след. Чтобы приблизиться к нему, ты должен спастись от угрозы, и, если преуспеешь, лишь затем ты сможешь нанести свой удар».*

Оба этих описания равно возможны, но во втором примере ведущий усилил кобольда, используя его тактику и позицию в повествовании. Он показал, что второй кобольд является опасным врагом в игровом вымысле — коварным и способным противником, а не просто рядовым из толпы. Можете использовать такой приём в любой момент, если нужно.

Вы когда-нибудь мухлевали с результатами бросков, водя игру? Описанное выше — ближайший аналог подобного в Dungeon World, но вместо жульничества на кубиках вы просто наполняете игровой мир подробностями, которые приближают представляемую монстрами опасность к вашим представлениям о ней. Важно сохранять верность повествованию в бою с помощью своих описаний, а все ходы сами из него.

По моему опыту лучше всего просто решить, сколько врагов должно оказаться в бою, исходя из особенностей ситуации и игрового мира, и посмотреть, что произойдёт дальше (помните такой принцип?). Вот честно, не бойтесь за партию: они придумают план, о котором вы даже помыслить не могли, и вам будет интересней придумывать, как отреагировать. Спустите на них стаю вурдалаков и посмотрите, что они будут делать. Нападите на них целым логовом кобольдов; они либо найдут способ отпугнуть

их, либо попытаются сбежать, позволив вам сделать увлекательную сцену погони. **Пусть характеристики монстров и их особые ходы вас не ограничивают; монстры делают то, что нужно вам.** Нет нужды прикидывать, какое столкновение окажется для игроков «сбалансированным»; чудовища полностью вам подвластны, и на практике они будут настолько сложными, либо настолько простыми, насколько вам хочется. Я гарантирую, что это куда проще, чем любые рейтинги вызова или меры в очках опыта.

## Очевидность угрозы

Бой в Dungeon World целиком состоит из создания опасных ситуаций, про которые я уже много говорил. Поэтому одна из важнейших ваших задач — **делать угрозу очевидной**. Если вы описываете, как *«бугай делает широкий замах, целясь в тебя»*, это должно быть подкреплено. Описываете ли вы последствия прошлой атаки, или начало следующей? Эти действия — просто антураж, или прямая и явная угроза?

Я допустил эту ошибку однажды, так что постарайтесь не повторить её. Мои игроки штурмовали запретное царство облачных великанов, вступив в схватку с их обезумевшим королём. Битва была великолепна: царил хаос, всё менялось, была куча потрясений и безумных трюков. В какой-то момент игроки были вынуждены покинуть место, где прятались, и я сказал: *«Теперь, когда вас видно, облачный великан обрушивает кулаки на пол вокруг вас, и от его ударов содрогается вся комната. Ваши действия?»* Мне представлялось, что это и есть опасность: великан пытался раздавить их как букашек. Так что, когда священник сказал: *«Я несусь прямо к умирающему волшебнику, чтобы исцелить его»*, — я решил, что он добровольно сделал себя мишенью. С удивлением я сказал ему: *«Ты не уклоняешься от атак великана? Он сбивает тебя с ног, нанося 8 урона»*.

Но оказалось, что я был обозначил угрозу недостаточно чётко. Игроки не восприняли эти удары кулаков как прямую атаку; им показалось, что великан пытается удержать их на расстоянии, а не раздавить. Эту угрозу можно было бы отразить куда лучше: *«Великан бьёт руками по полу, пытаясь раздавить вас. Следопыт, один из его кулаков размером с лошадь летит прямо на тебя. Твои действия?»*

Делайте угрожающую персонажам опасность и её сущность явной. Избегайте двусмысленности, не оставляйте место сомнениям, давайте игрокам понять, что прозойдёт, если они ничего не предпримут. Вы не можете просто объявить, что они получают урон, не объяснив, откуда он.

## Бой с несколькими врагами

В игре часто возникает ситуация, когда несколько персонажей игроков атакуют одного крупного противника, или, наоборот, персонаж сам оказывается в окружении. Dungeon World справляется с такими ситуациями лучше других игр, потому что концентрируется на повествовании вместо механики. Окружение гоблинами персонажа не означает неминуемую смерть, а взятого в кольцо людоеда не обязательно победят за один ход.

Прежде всего, когда персонаж получает урон из нескольких источников одновременно, найдите, кто из их числа обладает наибольшим кубиком урона, и бросьте его столько раз, сколько противников атаковали персонажа. Если на невезучего героя напали два гоблина (урон к6) и гнолл (урон к8), возьмите к8, бросьте его три раза, и выберите наибольший результат. Это не означает, что героя атакует лишь один враг — это просто способ обеспечить высокий, но не чрезмерный урон.

Важно, как и всегда, фокусироваться на подробностях окружения. Скорее всего персонаж игрока сможет атаковать лишь одного из стаи. Опишите все их атаки и спросите, как персонаж уходит от них — его действия подскажут, на чём концентрироваться и какие броски делать. Может быть, *рубить и кромсать* одного из них, и *спастись от угрозы*, чтобы избежать урона от остальных? Может быть, *спастись от угрозы* позволит избежать атак всей стаи? Может быть, пока персонаж будет *рубить и кромсать* одного гоблина, остальные просто внесут свой урон. Смотрим на примеры:

Ведущий: «К тебе бегут два стражника с мечами, а сзади приближается третий. Похоже, тебя окружили, и они начинают рубить».

Игрок: «О, нет! Я делаю подсечку, сбивая стражника за мной с ног, и использую щит для защиты от ударов остальных двух».

Ведущий: «Отлично, брось, чтобы спастись от угрозы. Это требует акробатики, так что используй ЛОВ».

Игрок: «9? Похоже, что это не сработало».

Ведущий: «Ну, не совсем. Тебе удалось сбить стражника сзади с ног, он падает на землю, но ты не успел закрыться щитом. [Бросает 2к6, по к6 за каждого стражника, и берёт максимальный] 5 урона. Их клинки оставляют на твоих руках глубокие порезы. Но ты не роняешь щит — ты просто ранен».

Игрок: «Отлично. Я буду бить одного стражника, чтобы оттолкнуть его назад, и одновременно щитом блокирую удары второго».

*Ведущий: «Хорошо, руби и кромсай первого стражника, и спасайся от угрозы по +СИЛ, чтобы выстоять под атаками второго».*

С другой стороны, когда несколько персонажей игроков объединяют силы против одного врага, вам предстоит принять решение: способен ли он защититься от всех атак? Если противник игроков небольшого размера или малоопытен, то, скорее всего, один из персонажей игроков будет рубить и кромсать, а остальные — просто нанесут свой урон неспособному защититься чудовищу. Однако не говорите об этом игрокам прямо, сделайте своё описание интересней, чем «бросьте урон»: скажите, что враг полностью сконцентрировал своё внимание на следопыте, или опишите возможность, открывшуюся перед ними, или просто расскажите, как окружённое чудовище напрасно мечется во все стороны, пытаясь избежать их атак.

Если вам кажется, что чудовище достаточно опытно, или достаточно огромно для того, чтобы одновременно сражаться с несколькими противниками, просто опишите это. «Людоед получает 5 урона от твоей атаки, но отвечает на неё своим ударом кулака, который чуть не вогнал тебя в землю. Отметь 4 урона. После этого он оборачивается, замахиваясь на пытающегося подкрасться к нему сзади вора, пока ты пытаешься подняться на ноги. Вор, твои действия?» Помните, что вас не ограничивает определённое количество действий и жёсткая последовательность ходов. Если враг достаточно быстр, достаточно огромен, или достаточно опытен, он вполне может отвечать на каждое действие игроков во время боя, представляя угрозу, а вы — рассказать об этом. Представьте себе фильм про кунг-фу: думаете, у Брюса Ли есть определённое число действий в раунд? Или же он способен сражаться с несколькими противниками одновременно? Видите разницу?

У атак с фланга нет игромеханических преимуществ, но те совершенно точно должны присутствовать в игровом повествовании. Даже если вам кажется, что враг способен сражаться с двумя персонажами игроков одновременно, он всё ещё не в выигрышном положении, так что дайте игрокам преимущество. Может быть, атакующему с фланга нет нужды избегать опасности, чтобы уклониться от вражеских атак? А может быть, это всё равно необходимо, но последствия провала, такие как число полученного урона, будут куда ниже.

## Дополнительные идеи и источники вдохновения

Теперь, когда вы познакомились с основами хода боя, вы можете узнать о нескольких уловках, которые я усвоил при вождении игры. Бой в подземельях пбсолютно непохож на тактические походовые бои в большинстве других ролевых игр. Вместо этого у вас есть быстро меняющееся поле боя, заполненное постоянно меняющимися угрозами. Воспользуйтесь преимуществами этого и подталкивайте игроков в повествовании. Эти советы я понял, лишь проведя несколько действительно увлекательных битв по "Подземельям", и вам стоит включить их и в ваши бои, сделав их интересней и разнообразней.

### Ставьте сложные выборы

Игры на механике «Постапокалипсиса» строятся вокруг сложных выборов, так что не забывайте включать их и в бой. Всегда подчеркните несколько вариантов действия, доступных персонажам, каждый из которых связан с последствиями: защита или нападение? Вступить в схватку с одним врагом, открывшись при этом для другого? Создавайте положения, в которых в опасности окажутся две желанные для игроков вещи одновременно, и заставьте их сделать выбор. Впрочем, сложному выбору не обязательно быть неудачным для игроков. Дайте им два равно желанных варианта, из которых можно выбрать лишь один. «На твоей линии огня как капитан, так и тот чернокнижник. В кого ты целишься?» «У тебя есть время либо на то, чтобы схватить упавший идол раньше сектанта, или на то, чтобы выстрелить в него, когда он бросится к идолу. Твои действия?»

### Не ограничиваетесь нанесением урона

Очевидно, что когда игрок терпит неудачу на броске, атакуя врага в ближнем бою, вы наносите его персонажу урон. Но не стоит ограничиваться этим: правила говорят «чудовище делает свою атаку», а не «чудовище наносит урон». Причинение урона является лишь одним из возможных вариантов; обратитесь к списку ходов ведущего и выберите что-то из него. Сбейте персонажа игрока с ног, вырвите из его рук оружие, подвергните опасности его союзника, поместите его в неудачное положение, повредите его броню, схватите его, или возьмите в окружение. Dungeon World хороши тем, что их правила позволяют расцвести кинематографическим боям, так что действуйте на всю катушку!

### Очерёдности ходов не существует

Это уже упоминалось ранее, но стоит подчеркнуть снова. Хотя вы постоянно переходите от одного игрока к другому, спрашивая о том, что предпринимают их персонажи, убедитесь, что вы не пытаетесь разбить всё на какие-то «раунды» и «ходы». Если в результате происходящего один из игроков оказывается в опасности, повернитесь к нему, чтобы узнать его ответ. Переходите между игроками почаще, и покажите им, что они могут прерывать действия друг друга. Вот пример прямо с нашего игрового стола:

*Священник: «Хорошо, кобольды бегут прямо на меня, так? Чёрт, всего три хита осталось. Я поднимаю свой щит и начинаю размахивать молотом, пытаясь удержать их на расстоянии».*

*Ведущий: «Похоже на… защиту. Ты защищаешь себя, так что давай, делай бросок».*

*Игрок: «Блин, шестёрка. Полный провал».*

*Ведущий: «Да, это плохо, действительно плохо. Происходит вот что: воин, помнишь как ты рассказывал раньше, что во время боя входишь как бы в боевой транс? Словно время замедляется? Ну так вот, ты отбиваешься от наседающих на тебя толп кобольдов, и оглядываешься именно в тот момент, когда священник делает ужасную ошибку. Он блокирует атаку щитом с одной стороны и бьёт молотом в другую, полностью открываясь для врага. На него летит целая стая кобольдов. Затем ты смотришь на волшебника, и видишь, как к нему сзади подкрадывается ещё один кобольд, собираясь напасть. У тебя лишь мгновение, чтобы сделать что-то, но помочь им одновременно ты не успеешь».*

*Воин: «Так, я могу помочь священнику, превратив его провал в 7, или защитить волшебника?»*

*Ведущий: «Абсолютно так, но решить, что делать, ты должен прямо сейчас».*

Видите, что я сделал? Я мог бы просто сказать: «Священник, ты промахнулся. Время страдать». Но вместо этого я обратился к стоящему рядом с ним воину и дал ему возможность отреагировать, хотя это была и не его «очередь». Чтобы подчеркнуть сложный выбор, я упомянул другого подкрадывающегося к волшебнику кобольда, поставив в опасность обоих его союзников. Конечно же, после того, как воин устремился на помощь

к священнику, я дал магу возожность расправиться со своим врагом, но подобным способом я добавил в игру напряжения и надавил на воина. Игрокам это понравилось.

Как ведущий вы могли привыкнуть к тому, что ваши персонажи действуют в порядке инициативы, делают собственные ходы, и игра идёт дальше. Dungeon World работают не так, так что не стоит пытаться загнать их в привычные рамки. Вместо этого погрузитесь в хаос сражения, в котором ваши чудовища самозабвенно атакуют персонажей игроков, побуждая тех к действиям.

## Операторская работа

Красотой механики Dungeon World является то, что она применима как к небольшим действиям, так и к крупным. Хотя «Постапокалипсис» куда больше фокусируется на этом, оно применимо и здесь. Иногда вы будете использовать уход от опасности для одного небольшого фрагмента действия — успеет ли персонаж уклониться от взмаха меча до своей контратаки? А иногда вы будете делать бросок, чтобы представить более длительную последовательность действий: сможет ли игрок избежать града стрел, бежа по узенькому мосту над огненной пропастью? Один бросок может определить исход как небольшой части действия, так и значительной: это остаётся на ваше усмотрение как ведущего, и стоит это разнообразить. Действуйте словно оператор кинобоевика: уделите внимание одной сцене сражения на какое-то время, оборвите повествование на самом интересном месте, и перейдите к следующей. Поднимите ставки выше для одного броска, а после этого снизьте их для другого.

## Сделайте результаты на 7-9 значимыми

Результат броска 7-9 в сущности является успехом для игрока, но успехом с биркой цены. И этой цене стоит быть поинтересней, чем «5 урона». На 7-9 вы делаете полноценный ход, как и на 6-. Да, это мягкий ход, а не жёсткий, но мягким ходом можно добиться многого: он подготавливает сцену для чего-то большего. Так что добавьте в исход что-то интересное, что будет двигать повествование дальше. Это может быть настолько просто, как сказать: «Да, ты ранишь его, но он отвечает градом ударов. Получи 4 урона. Он продолжает атаку, постепенно начиная заставлять тебя отступить...» Это подготавливает новую позицию на поле боя, с которой можно работать, и увеличивает напряжённость игры. В конечном итоге, всё сво-

дится к тому, чтобы заставить игрока заплатить цену. Пусть 7-9 ощущается как действительная жертва.

## Объедините несколько врагов в единое целое

Этого приёма нет в правилах Dungeon World, насколько я знаю, но я пользуюсь им с крайней эффективностью. Если вам хочется, чтобы персонажам игроков угрожала целая куча врагов, дайте ей один общий большой запас здоровья, и, когда тот закончится, она будет разогнана. В повествовании вы продолжаете считать каждого врага отдельным атакующим, и убиваете их подобно приспешникам — для гибели достаточно лишь нескольких ОЗ. Если взмах огромного меча воина наносит 8 урона, возможно, он срубает трёх-четырёх врагов за раз. Просто вычтите 8 из общего запаса ОЗ: гибель этих трёх-четырёх деморализует всю группу. Очевидно, что каждый из игроков скорее всего будет сражаться со своей собственной группой нападающих, получая при этом урон как обычно (бросьте кубики урона за каждого нападающего и выберите наибольший результат). После того, как очки урона толпы свелись к нулю, они потерпели достаточно потерь, чтобы отступить, сбежать, или сдаться игрокам. Этот приём действительно хорошо работает и делает игровую бухгалтерию куда проще. Также он позволяет вести действительно увлекательные битвы, в которых игроки противостоят десяткам чудовищ, убивая по два-три из них за раз и чудом удерживая от нападения оставшуюся толпу.

## Не забывайте о ходах ведущего

Это может показаться очевидным, но заслуживает упоминания: ходы ведущего не пропадают с началом сражения; более того, они ещё более применимы. Убедитесь, что используете действия вроде «разделите их», используя положение врагов на поле боя и особенности местности. «Покажите недостаток их снаряжения» тоже неплохо подходит — у воина в моей группе был боевой молот со свойством «дальность копья», так что я выставил против него рой мелких созданий, превратив на мгновение это оружие в недостаток. Все эти ходы подготавливают вам почву для сложных выборов в будущем.

Некоторые из ходов ведущего могут показаться малоприменимыми, но если вы присмотритесь поближе, то поймёте, что все они широко открыты для интерпретации. Как насчёт «открыть неприятную истину»? Эта истина может быть чем-угодно, буквально чем угодно, что персонажи не

будут рады услышать. «Похоже, что под его мантией надета мифриловая кольчуга» «Похоже, что тролль регенерирует; твой удар никак ему не повредил». «Вы слышите звуки шагов приближающегося подкрепления стражников». И, всегда после этого, «Ваши действия?»

### Почему это работает?

Это работает потому, что вместо клинически чистых коротких раундов, в которых персонажи по очереди двигаются и атакуют, бой превращается в кинематографическую битву, полную движения и действия. Атаки обладают действительными последствиями и ощущаются реальными: подрубленная нога противника означает, что он скорее всего повалится на землю. Повредить основную руку противника может оказаться равносильным победе в бою, и это не какой-то особый приём, или действующая раз в столкновение способность — это то, что персонаж может просто сделать. Каждый ход игрока и ведущего создан для того, чтобы вносить свой вклад в действие, двигая его вперёд и превращая сражения в беспорядочное, хаотичное и увлекательное испытание.

Я много раз водил начинающих игроков, и, когда начинается бой, я практически всегда сталкиваюсь с одной и той же ситуацией. Я говорю нечто вроде «гоблин атакует тебя своим мечом» и начинаю бросать кубики, но новичок спрашивает: «Могу ли я уклониться?» И, когда я водил по системе D20, мне приходилось говорить им «Нет». Мне требовалось объяснить абстракцию класса брони, понятие спасбросков и всё связанное с этим, что кажется нам логичным лишь потому, что мы провели за этим занятием годы. Но в Dungeon World, когда тот новичок спрашивает: «Могу ли я уклониться?», я могу улыбнуться и ответить: «Конечно же. Брось+ЛОВ».

Вот почему это работает! Потому что вы всегда можете сказать «да».

## Что ещё стоит знать?

Хорошо, мы разобрались с наиболее сложными затруднениями для новичков в “Dungeon World”. Я надеюсь, что структура ходов игроков и ведущего теперь для вас кристально ясна, и идея провести игру увлекла вас.

Следущие несколько глав посвящены тому, чтобы помочь вам в вождении. Книга правил Dungeon World содержит действительно великолепное руководство по вождению игры; убедитесь, что прочли его полностью! На протяжении остальной части этого буклета, однако, мы обсудим задачи,

с которыми, по моему опыту, у новых ведущих возникают затруднения: создание собственных ходов и разработку целостных фронтов. Мы даже включили несколько крутых дополнительных классов от пользователя форумов Something Awful, Emong, которые вы можете использовать либо в своей кампании, либо в качестве отправной точки тогда, когда вам, или вашему игроку захочется разработать собственный дополнительный класс.

Наконец, в самом конце буклета вы найдёте сопровождаемый комментариями подробный пример игры, который позволит вам получить представление о том, как советы из этого буклета используются за игровым столом на практике.

## Создание собственных ходов

Собственные ходы интересно создавать ведущему и интересно использовать игрокам. Общие соображения о создании собственных ходов можно найти в книге правил Dungeon World, но иногда во время их написания всё равно возникают проблемы. Так что давайте рассмотрим, как использовать в игре ходы, придуманные самостоятельно, и как сделать их действительно удачными.

Если вы читали готовые приключения для других игровых систем, то наверняка сталкивались с врезками, или иными примечаниями наподобие такого: «Проверка на внимание против сложности 15 даст вам следующую информацию...»? Собственно, этого вы и пытаетесь достичь, создавая собственный ход: когда известно, что в ходе игры практически наверняка может возникнуть определённая ситуация, имеет смысл подготовиться к ней заранее. Книга правил также гласит, что «[Собственный ход] является столь удачным потому, что тесно связан с определённым местом в определённое время», и это, определённо, хороший совет.

Собственный ход обычно отражает событие, для описания которого вполне хватило бы и основных ходов, однако, последствия которого уже известны вам заранее. Вы словно записываете ход избегания опасности, в точности зная, каковы будут возможные исходы. В каждом приключении вам придётся придумывать море выборов для 7-9, что может стать серьёзной нагрузкой для вашего воображения. Так что иногда неплохо иметь под рукой заготовки, на которые можно положиться.

Не стоит, однако, планировать слишком многое: вряд ли имеет смысл создавать ход, варианты которого настолько ограничены, что тот мож-

но использовать лишь один раз. Мне кажется, что результаты хорошего собственного хода должны быть достаточно широки, чтобы ведущий мог интерпретировать в случае необходимости, вместо сверхконкретных выборов с одноразовым исходом. Давайте рассмотрим ещё несколько примеров; примеры — это хорошо.

Вот собственный ход из моей кампании. Я горжусь им.

Когда тебя опутывает кровавая лоза, брось+ЛОВ. На 10+, оба. На 7-9, выбери лишь одно.
- Ты остаёшься в целости
- Твоё снаряжение остаётся в целости

Аккуратный и простой ход с ясными выборами и исходами. Более того, он отражает конкретную ситуацию — ситуацию, которая может возникнуть в ходе приключения несколько раз. Мне кажется, что он получился неплохо, но несколько отличавшаяся от него первоначальная версия была куда менее удачной. Она выглядела примерно так:

Когда тебя опутывает кровавая лоза, брось+ЛОВ. На 10+ выбери все три опции. На 7-9 — что-то одно:
- Ты остаёшься в целости
- Твоё снаряжение остаётся в целости
- Ты можешь высвободиться

Этот ход плох по ряду причин. Во первых, 3 результата на 10+, но лишь 1 на 7-9 — жестковато. Но ещё важнее то, что третий выбор — ты можешь высвободиться — ужасен. Это и не выбор вовсе: любой игрок очевидно выберет освободиться. Он будет вынужден брать этот вариант, чтобы игра продолжалась, так что 7-9 на самом деле не оставляет игроку никакого выбора. Я урезал ход до новой версии, в которой игрок может выбрать: получить ранение или что-то потерять. Способен ли персонаж освободиться вообще не под вопросом; вопрос в том, какова цена свободы. По-моему, такой подход куда лучше.

Окончательный вариант мне нравится тем, что при своей простоте он сохраняет множество вариантов. Игрок решает, что для него важнее, но окончательный исход определяет ведущий: как именно будет ранен персонаж, какое снаряжение получает урон? Этот ход можно использовать

снова и снова: он не устаревает.

Приведём ещё один пример хода с форумов Something Awful, придуманного The Supreme Court и мной. Он вёл игру в пиратском антураже, и очевидно, что в ней был необходим особый ход для раскачивания на снастях во время абордажа. Это же игра про пиратов и такое обязательно будет происходить, ведь так? Не мешало бы придумать для этого ход.

The Supreme Court придумал следующий черновой вариант хода:

Когда ты раскачиваешься на снастях с высоты, брось+ЛВК. На 10+, все 3. На 7-9, выбери одно.

- Ты застаёшь врага врасплох
- Ты наносишь +1к4 урона
- Ты не разбиваешься о палубу

В нём точно есть удачные идеи. Он задаеё ставки для полётов на снастях: такой манёвр позволяет застать врага врасплох, но подвергает опасности разбиться. Однако в первоначальном виде в ставках ощущалось нечто неуместное, что-то было не так.

Смотрите, мы опять сталкиваемся с ложным выбором: какой игрок на 7-9 не выберет «не разбиться о палубу»? Получается, на 10+ игрок застаёт врага врасплох и наносит +к4 урона, но на 7-9 он просто не умирает? Не правда ли, непохоже на частичный успех. Более того, из описания хода не ясно, что он предназначен для боя.

Мы обсудили это и отредактировали ход. Ясно, что игрок должен упасть лишь в случае провала. Это данность. Этот ход часто будет использоваться в играх про пиратов, но он не должен оказываться наиболее удачным выбором во всех ситуациях, чтобы не затмить основные ходы своим игромеханическим преимуществом. Мне показалось, что застать врага врасплох уже достаточно, и в ходе нет необходимости для дополнительного урона. Подумав над возможными вариантами несколько минут, я написал следующую аккуратную и краткую версию:

Когда ты, раскачиваясь на снасти, с зажатой в зубах саблей налетаешь на грязного ублюдка, брось+ЛОВ.

- На 10+, один из вас падает, когда ты приземляешься.
- На 7-9, вы оба падаете, когда ты приземляешься.
- В случае провала ты не приземляешься.

Этот ход понравился всем. Он неплохо работает как собственный ход по паре причин. Во первых, как и все удачные собственные ходы, он привязан к определённым обстоятельствам, которые могут возникнуть в ходе игры несколько раз. Во вторых, результаты хода оставляют пространство для повествования: может быть, враг окажется сбит с ног, может быть, он упадёт с марсовой площадки, может быть, он выронит из рук пистолет, из которого собирался выстрелить. Наконец, результат на 7-9 и правда ощущается как частичный успех: игрок добивается желаемого, но не без осложнений. Дополнительное преимущество этого хода — от него легко перейти к другому действию благодаря тому, что игрок оказывается в опасной близости со своим врагом.

## Создание вариантов результата

Когда вы записывайте список вариантов хода, стоит ограничить их число. Я видел созданные другими собственные ходы с пятью-шестью возможными исходами, и практически всегда этого оказывалось слишком много. Вам необходимо, чтобы ваш ход был мгновенно узнаваем, легко понятен и не отвлекал участников игры от повествования длинным набором возможных вариантов. Посмотрите на официальные ходы: большинство из них включает лишь три возможных исхода, в худшем случае — четыре. Некоторые пытаются заранее предусмотреть всё, что может пойти не так, или описать каждый возможный исход действия. Так делать не стоит. Вместо этого дайте ходу краткий список вариантов с широкими последствиями, чтобы игрок мог выбрать наиболее его интересующий. Подробности хода всё равно в значительной степени будут определяться подробностями повествования в момент использования, так что запишите лишь главное, добавляя уточнения в ходе игры.

Вот пример неудачного хода:

Когда ты прокрадываешься в здание в поисках пакета, брось+что-то. На 10+, выбери 4. На 7-9, выбери 2:

- Охранники не поймали тебя
- Ты не попал в поле зрения камер
- Тревога не поднялась
- Ты находишь то, за чем пришёл
- Ты можешь уйти в безопасности

Глупо, да? Слишком много вариантов, которые, к тому же, пересекаются. Если ты попался на камеру, охранники, скорее всего, поднимут тревогу; если охрана задержала тебя, как при этом ты смог спокойно уйти?

Есть много способов реализации подобного хода, но давайте рассмотрим два примера и стилевые отличия между ними.

На 7-9, выбери:
- Ты достал пакет
- Ты избежал встречи с охраной

На 7-9, выбери:
- Ты оставляешь за собой компроментирующие улики
- Ты поднимаешь тревогу, ещё находясь внут

Первый ход аккуратен и чист: можно забрать пакет и сразиться с охраной, или избежать боя, но забыть про пакет. Второй ход не содержит чистых исходов: варианта, чтобы уйти без последствий, нет. Единственным выбором игрока является то, столкнётся ли он с проблемами сейчас или потом. Оба хода можно использовать в игре, они оба описывают одно действие, но их отличия многое могут сказать о стиле игры. Интересно, не правда ли?

Так что при создании собственных ходов помните о следующем. Убедитесь, что ставки подходящи: не слижком низки, и не слишком высоки; без мгновенного выигрыша, но и без внезапной гибели. Убедитесь, что результаты находятся на своём месте: полный успех, частичный успех, и провал. Делайте варианты конкретными, но широкими: достаточно конкретными чтобы быть ясными, но достаточно широкими, чтобы ход можно было использовать несколько раз. Пишите короткие ходы, чтобы игрокам было понятно с первого взгляда, в чём состоит выбор.

## Создание мира: задавайте вопросы, оставляйте белые пятна

Все мы знаем, что среди основных принципов Dungeon World — «Рисуйте карты, оставляя белые пятна» и «Задавайте вопросы и пользуйтесь ответами». Также нам известно, что нет необходимости придумывать все сюжетные повороты приключений и кампаний заранее («Играйте, что-

бы узнать, что произойдёт дальше», помните?). Мы создаём поселение, в котором персонажи игроков начинают игру, и, может быть, наносим на карту одно-два интересных места неподалёку, оставляя остальное неопределённым до тех пор, пока необходимость в нём не возникнет естественным образом в процессе игры. Однако, это не означает того, что карту кампании вам никогда не стоит готовить до её начала.

Многим ведущим удобней подготавливать всё заранее, создавая целый мир, полный городов, подземелий, древних руин и других разнообразных фэнтезийных декораций на карте, которые будут описаны и заселены задолго до того, как игроки даже начнут думать о персонажах. Подобный стиль вождения можно применить и в Dungeon World, хотя для этого и потребуется небольшое изменение подхода: размещая «интересное место» на карте, не продумывайте его помимо основной концепции. Не рисуйте его подробную карту, не населяйте его чудовищами. Вместо этого, задайте про него один-три интересных вопроса, и не давайте на них ответов.

Что считается «интересным вопросом»? Для начала, это должен быть наводящий вопрос: что-то, намекающее на более крупную истину, нечто скрытое, или тайный замысел. В идеале вам необходимы вопросы, ответы на которые вызовут новые вопросы, расширяющие мир в ходе игры.

Вот, например, вы разместили в середине леса разрушенный храм. Простым вопросом про него мог бы быть: «Какому богу он посвящён?», но это не лучший наводящий вопрос. Из-за его простоты ответ на него не ведёт к новым вопросам; ответом может быть «Грикс, бог бурь» — и что дальше? Нам нужны вопросы, ведущие к новым вопросам. Так давайте его дополним!

Простой способ сделать это — добавить в вопрос нечто интересное о храме или почитаемом в нём боге. «Какому забытому богу посвящён этот храм?» — уже более удачный вопрос; мы не только узнаем о боге во время игры, но и можем задаться другими вопросами, например: «Почему этот бог был забыт?»

В дополнение к наводящим вопросам вам понадобится и несколько открытых вопросов, которые можно с лёгкостью раскрутить в новые приключения в случае необходимости. Новые угрозы, значительные сражения, злодеи, пользующиеся ужасом положения ради своей выгоды. Продолжая пример с храмом, пусть вам пришел в голову замысел, что храм скрывает в себе древние печати, и если они будут стёрты, или нару-

шены, то что-то наверняка произойдёт. Достаточно неплохая завязка для приключения, не так ли? Но вот в чём штука: остановитесь на этом. Не планируйте, что именно случится, если, или когда, печати будут нарушены. Чтобы узнать это, играйте.

Так что сохраните этот замысел, сделав его вопросом. «Что произойдёт, если печати в храме будут сломаны?» Остановитесь на этом. У этого вопроса огромный потенциал: сдерживают ли печати нечто злое, или нечто доброе? Если «если» заменить на «когда», то какое событие может заставить печати сломаться? Теперь у вас есть завязка сюжета, и она стала открытой. И эта открытость позволяет внести её в игру проще, чем нечто жёстко прописанное. Ваши игроки не будут следовать линии сюжета, написанного вами заранее; они будут создавать собственную.

Знамения лучше делать вызываемыми игроками событиями, или, хотя бы, событиями, которые у тех есть шанс предотвратить. Если вы заранее решите, что печати будут уничтожены пять недель спустя начала кампании, или когда две луны сойдутся вместе, вполне возможно, что это может произойти, когда персонажи игроков будут заняты чем-то другим. А, может быть, персонажи никогда и не найдут этот храм, или не попытаются открыть печати, и вы потратите кучу времени и усилий на придумывание последовательности событий, которые вовсе не интересуют ваших игроков. Мы обсудим это чуть позже, но пока что запомните о событиях, сходящих с колеи: позвольте им случиться, и измените свои фронты и знамения соответственно. Они — указатели, а не смирительная рубашка, так что не бойтесь вносить в них коррективы.

Оставив вопросы открытыми, вы не только можете приспособить ответы под своих игроков, но и адаптировать их к стилю кампании, который может оказаться и не тем стилем, в котором вы начинали игру. Причиной, по которых в Dungeon World вы задаёте вопросы и оставляете белые пятна, является то, что вы можете узнать, как выглядит игровой мир, уже в ходе игры. Это не значит, что у вас не будет общего представления о найденном, прежде чем вы начнёте — лишь то, что подробности остаются открытыми. Так что не пишите сюжет заранее. Вместо этого наполните ваш мир интересными вопросами, ответы на которые игроки узнают в ходе игры.

## Фронты, угрозы и знамения

Так как же можно получить увлекательную и полную событий кампанию,

не задавая всего заранее? Книга правил даёт вам инструмент: фронты. Фронты — это невероятно удачный способ организации открытой игры. Мне кажется, что после того, как вы освоите их, то начнёте использовать их в любой проводимой игре. Сам я делаю так. Угрозы фронтов придумать обычно достаточно просто, а вот создать хорошие знамения может оказаться куда сложнее. Я видел множество людей в сети, которые использовали те в качестве плана кампании. Но мы ведь не планируем кампанию, ведь так? Так что знамение не должны становиться списком обязательных событий.

Вместо этого ваши знамения должны служить двум целям. Во-первых, они являются предупреждениями для игроков о надвигающемся ужасе. Во-вторых, они — то плохое, что игроки могут предотвратить. Это важно. Ни одно знамение не должно происходить за кулисами. «Вождь Грак находит ключ от Портала» — это не знамение, а лишь событие, которое, как вы решили, должно произойти. Вместо него, попробуйте подумать над тем, как про это узнают игроки. Как Грак займётся поисками ключа? Что он сделает, найдя его? Вот это и есть знамение.

Список знамений должен быть у каждой угрозы, но не стоит делать его слишком длинным: вполне достаточно последовательности нескольких ключевых событий. Опять же, это не должны быть заранее продуманные события, придуманные вами. Каждое знамение должно естественным образом намекать на следующее в списке. Новое знамение должно быть не случайным событием, а логически следовать из произошедшего в повествовании. В примере выше хорошими знамениями могут быть «Подручные Грака начинают поиски ключа» и «Портал открывается, выпуская на волю демонов». Это события, которые игроки заметят и попытаются остановить самостоятельно; действительные в повествовании признаки того, что Грак задумал нечто крупное. Вот это и есть знамение.

Важное свойство знамений — это то, что они могут выступать поворотными моментами кампании. Если персонажи смогут убить Грака до того, как он найдёт ключ от портала, что делать вам? Конечно же, вы изменяете знамение. Вы вполне могли бы поставить во главе орды правую руку Грака, который продолжил бы его дело с того, на чём Грак остановился, но это не очень удачное решение. По одной очень важной причине: это заставляет игроков ощутить, что их действия не оказывают никакого влияния на игру. Вы нарушаете принцип «Играть, чтобы узнать, что произойдёт дальше». Когда вы заменяете злодея А злодеем Б и продолжаете

тянуть сюжет, словно ничего не произошло, это называется «рельсами». Вы играете не в то, что интересно всем за игровым столом, а в то, во что хотите играть одни вы.

Настоящей силой фронтов является гибкость. Они дают вашей кампании структуру, на которой вы можете строить игру и двигать вперёд действие, оставляя при этом достаточно пространства, чтобы расширять её и импровизировать в ответ на действия игроков. Вождь Грак погиб? Возможно, орду возглавит его сын Брен, и вместо погони за идиотскими ключами он решит завоевать окрестные земли! В таком случае вы можете выделить этот поворот сюжета в отдельный фронт со своими ролями и знамениями.

Что насчёт Врат? Они же не перестали существовать из-за того, что умер Грак? Поскольку фронты являются лишь общим описанием вместо предначертанного пути, вы сохраняете возможность использовать их как есть, лишь внеся уточнения. Есть ли кто-то среди ролей фронта, кто может стать его новой движущей силой? Возможно, тот мудрец, к которому персонажи обратились за помощью, соблазнится силой Врат? Так один фронт превращается в два готовых к использованию.

Фронты не статичны. Они — всего лишь организационный инструмент, позволяющий вам вести игру в открытом стиле, который требуют правила Dungeon World. Каждый раз, когда персонажи игроков становятся движущей силой перемен, посмотрите на свои фронты и подумайте, чем они ответят на это. Знакомый приём взаимодействия, не так ли? Это тот же способ, которым повествование при помощи ходов перетекает от ведущего к игрокам и обратно. Так работает и вся игра! Интересно, да?

# Пример фронта кампании

Давайте посмотрим, как в Dungeon World может выглядеть полностью готовый для вождения сеттинг. Обратите внимание на авторские описания и завязку, и на то, как автор создаёт на их почве фронты, угрозы и ставки.

## Великий Змей Аксталрат (автор: Шон М. Данстен)

**Остров Полумесяца** не велик, и с недавних пор он в большой опасности. Люди заселили остров около пяти лет назад, что вызвало недовольство **уже обитавших там ящеролюдов.** К счастью для поселенцев, ящерицам по большей части безразлично происходящее вне родных болот. Так по-

явилось неформальное соглашение: «Живи сам и не мешай жить другим».

На восточном побережье острова был основан небольшой порт **Тарамос**, а вскоре после этого у леса к югу были найдены залежи железной руды. Рядом с ними быстро возникла шахта, а вместе с ней — **посёлок Каменоломня**, где поселились шахтёры и работающих неподалёку лесорубы. В северной части острова, где много плодородной земли, взошёл **посёлок Виндуорд**. Грузы с большой земли, прибывающие ежемесячно, обеспечивают поселенцев тем, что они не в силах произвести самостоятельно, но по большей части остров самодостаточен.

Три недели назад **появился дракон**.

Он **прибыл без предупреждения, испепелив все корабли**, стоявшие в то время в бухте Тарамоса, разорив основные дороги и **взорвав кратер в отдельной точке в середине острова**. После этого дракон покидал своё логово, лишь чтобы уничтожать корабли, рискнувшие отправиться за помощью, и препятствовать связи между поселениями на острове. Попытка высадки на вулканическое логово дракона с моря была пресечена, прежде чем солдаты успели ступить на твёрдую землю.

В последовавшие за нападениями дракона недели некоторые поселенцы начали поклоняться ему, пытаясь умилостивить чудовище. Драконопоклонники были объявлены вне закона правительством порта Тарамос, что лишь заставило секту уйти в подполье, где она продолжает расти.

Пока на большой земле поймут, что на острове возникла проблема, могут пройти недели. Ещё больше времени уйдёт на то, чтобы отправить помощь. В общем, остров предоставлен сам себе. Был кинут клич в поисках людей, готовых рискнуть и отправиться в путь, чтобы связаться с отрезанными поселениями, узнать, почему была разрушена именно та конкрутная точка острова, что таится в открывшихся там подземных руинах и, возможно, победить дракона и спасти остров.

Что будете делать вы?

## Интересные места

**Порт Тарамос** — столица острова и его единственный источник связи с внешним миром. Море у порта усеяно рифами, которые, впрочем, упрощают навигацию морского траффика и служат хорошей пиратам. Одна из башен особняка лорда Тарамоса служит маяком.

Поселение на южной окраине острова называется **Каменоломня**. Этот посёлок шахтёров и лесорубов был главным источником экспорта остро-

ва. С появлением дракона всякое сообщение между Каменоломней и портом Тарамос прервалось.

**Копьё Морского Бога** — вулканический остров, где дракон обустроил своё логово. Обугленные останки последних трёх кораблей флота Тарамоса всё ещё плавают у его южных берегов.

**Сстклллст** — крупнейшее поселение ящеролюдов а острове, их условная «столица». Помимо Сстклллст, ящеролюды населяют большую часть **Зелёночешуйчатых болот**. Другие жители острова туда не лезут.

Для обитателей острова **Лес водорослей** представляет собой лишь толстый покров морской растительности. На самом деле это часть колонии морских эльфов, прилегающая к острову. Эльфы открыли своё существование обитателям острова совсем недавно.

**Виндуорд** — сельскохозяйственное поселение на севере острова. Между Каменоломней и портом Тарамос существует небольшое место для отдыха и пополнения припасов. Местные называют его **Вэйпойнт**.

Одной из тайн острова является **Монолит** — цилиндрическая колонна диаметров шесть футов и пятнадцатифутовой высоты, покрытая непереводимыми рунами. В ночи полулуния руны сияют, а колонна испускает луч света прямо в небо. Объяснения этому феномену пока нет.

Огромный водоворот рядом с Монолитом называется **Глазом Морского Бога** и постоянно увлекает воду в неведомые глубины. Два этих загадочных места, похоже, связаны, но как — мудрецы не ведают.

## Вопросы для игроков

- Кто из вас является чужеземцем, вынужденно застрявшим на острове?
- Кто родился и вырос на острове, и знает его как свои пять пальцев?
- Если ты — морской эльф, почему ты раскрыл тайну своего существования обитателям поверхности? Как к этому отнеслись твои сородичи?
- Ты лично знаком с драконопоклонником. Кто он? Почему он не прислушался к твоему совету держаться от секты подальше?
- Что ты слышал о таинственном храме на островке к юго-востоку?
- Что ты такого знаешь про Монолит, что неизвестно больше никому?
- Если ты — ящеролюд, что заставило тебя покинуть болота? Почему ты общаешься с этими млекопитающими?

## Новые расы

### Расовые ходы ящеролюдов

**Воин:** твои когти позволяют наносить классовый урон даже без оружия.
**Друид:** у тебя есть связь с новой землёй *Холодные болота*.
**Вор:** когда ты *спасаешься от угрозы*, прячась в болоте или толстом слое листвы, ты автоматически добиваешься успеха, словно выкинул 10+.
**Следопыт:** твоё *животное-спутник* начинает игру с умением *засада*.

### Расовые ходы морских эльфов

**Бард:** благодаря голосу, как у сирены, *договариваясь* с кем-то, ты можешь использовать своё длительное присутствие или счастье в качестве рычага.
**Воин:** один вид оружия в твоих руках приобретает свойство *точное*.
**Маг:** ты можешь подготовить дополнительный уровень заклинаний.
**Жрец:** ты связан с богом моря. У твоей веры может быть домен «Океан и его тайны».

### Угроза: Дракон (повелитель магии)

Драконица Аксталрат выбрала остров Полумесяца для своего гнезда по ряду причин: он отрезан от цивилизации; её интересует монолит в пустыне; вулкан — идеальное местом для кладки яиц; а, когда птенцы вылупятся, остров будет полон беспомощной еды, которой некуда бежать.
**Инстинкт:** защищать и заботиться о потомстве

**Мрачные знамения**:

- Драконица связывается с магминами, живущими под вулканом.
- Драконица замышляет обернуть ящеролюдов против людей.
- Драконица сжигает морской патруль с большой земли.
- Драконьи птенцы нападают на остров в поисках добычи.

**Надвигающийся ужас**: уничтожение

### Угроза: Драконопоклонники (амбициозная организация)

Сектанты верят, что могут умилостивить дракона, поклоняясь ему.
**Инстинкт**: почитать дракона как бога

**Мрачные знамения**:

- Среди горожан царит беспокойство; секта набирает новых членов.
- Объявлено военное положение.

- Драконопоклонники пытаются захватить власть в Тарамосе.
- Дракон сжигает маяк в особняке лорда Тарамоса.
- Секта захватывает власть и отдаёт город дракону.

**Надвигающийся ужас**: узурпация

**Опасность: Магмины (орда)**
**Инстинкт**: расти в силе, сокрушая врагов

**Мрачные знамения**:
- Магмины замечены на западном берегу острова.
- Магмины прокапывают туннель и захватывают Каменоломню.
- Магмины заключают коварное соглашение с драконопоклонниками.
- Магмины предлагают культистов в качестве еды для птенцов дракона.

**Надвигающийся ужас**: тирания

## Ставки

- Какую роль в судьбе острова сыграет Монолит?
- Нарушат ли ящеролюды шаткий мир с людьми? Поддержат ли дракона?
- Почему морские эльфы открыли людям своё существование?
- Что находится в пещерах, открывшихся при нападении дракона на центр острова? Что там, в глубине, она так жаждет?
- Что произойдёт в отрезанной от внешнего мира Каменоломне?

## Роли

**Лорд Уильям Тарамос** — мэр Тарамоса; семья Тарамос основала первое поселение на острове и до сих пор имеет большое влияние.

**Линза Крейн** — старшина, отвечающая за работу шахты, что, в свою очередь, делает её главой Каменоломни. Она пользуется уважением поселенцев, и любое её решение будет принято без колебаний.

**Грей Карлов** был опознан как возможный основатель и текущий глава культа дракона, хотя его точное местоположение порой держится в тайне. Никто не знает, кем он был до того, как основал секту.

**Лсстл** представляет интересы ящеролюдов в порту Тарамос (от торговой политики до пограничных конфликтов), чем обеспечивает согласие между расами. Он всегда заявлял, что борется за мирное сосуществова-

ние, но можно ли ему доверять?

**Раджак Красносталь.** Про короля магминов известно немного. Непонятно также, зачем он толкает свой народ к завоеваниям. Эту тайну ещё предстоит разгадать.

# Дополнительные классы

Информация о создании дополнительных классов есть в главе «Глубины подземелий» основной книги правил. Это не обычные классы, доступые в начале игры. Дополнительные классы приобретают при достижении нового уровня, и чаще всего — только при определённых условиях. Условиями обычно выступают достижения или некий игровой опыт персонажа. Пользователь по имени **Emong** с форума *Something Awful* создал множество таких классов. Вот мои любимые из его творений; вдруг вы решите их использовать, или они вдохновят вас на создание собственных.

## Дополнительный класс: Странник Бездны

После того, как **путешествие по Бездне отпечаталось на тебе навечно**, можешь при получении уровня взять ход ниже:

### Отмеченный бездной

Бездна оставила на тебе свою **метку, телесное увечье**, которое подробно опишет ведущий. Взамен один раз за бой ты можешь нанести свой классовый урон любому противнику без броска, пользуясь могуществом Бездны, чтобы застать врага врасплох.

**С приобретением хода *Отмеченный бездной*, ходы ниже становятся для вас классовыми. Получая уровень, можете выбирать ход и среди них:**

### Хождение по бездне

Когда вы **ведёте других через Бездну**, бросьте+МДР. ✴ На 10+ вы выходите из неё в безопасности в конечной точке вашего пути. ✴ На 7-9 вы выходите из Бездны, но ведущий выберет одно:

- Вы оказываетесь в месте, которое никогда не видели ранее.
- Что-то последовало за вами из Бездны.

### Питаемый пустотой
Когда вам **нужно вычеркнуть паёк**, проигнорируйте это указание. Те перь вас питает Бездна.

### Бездна смотрит на тебя
Когда **кто-то другой пытается** *изучить обстановку* **на предмет тебя или просто внимательно наблюдает за тобой**, задай про него один вопрос из списка хода *изучить обстановку*.

## Новая раса: Автомат
Домашние правила для Кованных (Warforged), популярной расы из Dungeons & Dragons, создавали многие игроки. Новая раса ниже, доступная при создании персонажа герою любого класса, позволяет отразить некоторые особенности разумной машины.

**Начальные ходы для автомата любого класса:**

### Питаемый железом
Когда **ход требует вычеркнуть паёк**, проигнорируй это указание. Ты ведь робот, зачем тебе есть?

### Железный человек
Тебя нельзя исцелить ни обычными, ни волшебными средствами; вместо этого, **когда вы *разбиваете лагерь* или *восстанавливаете силы***, ты способен сам ремонтировать себя, или поручить это другому. Так ты «лечишь» полученный урон, как обычный персонаж. Кроме того, **когда ты делаешь *последний вздох*, и выпадает 7-9**, вместо сделки со Смертью ты отключаешься и переходишь в спящий режим до тех пор, пока тебя не починят; что для этого требуется, скажет ведущий.

### Альтернативные узы
- ________ поддерживает меня в хорошем состоянии.
- ________ знаком с моим создателем.
- Я старый друг семьи ________.
- Человеческие желания и слабости ________ сбивают меня с толку.

## Дополнительный класс: Автомат-механик

Если ты — **автомат, и вкладываешь время в попытки усовершенствовать себя**, можешь при получении уровня взять ход ниже:

## Модульная основа

Когда ты, **разбив лагерь, тратишь несколько часов на свою настройку**, выбери две характеристики. Ты получаешь +1 ко всем броскам, использующим одну из них, но -1 ко всем броскам, основанным на другой, до следующей настройки.

**С приобретением хода *Модульная основа* ходы ниже становятся для тебя классовым. Получая уровень, можете выбирать ход и среди них:**

## Встроенное оружие

Когда ты **встраиваешь оружие в своё тело**, выбери один вариант из списка ниже. Этот ход можно брать несколько раз, снова и снова выбирая дополнительную возможность или ещё одно оружие.

- Оружие выдвигается или убирается по твоему желанию, и получает дополнительное *свойтво дистанции*.
- Оружие хранится в полости твоего тела, полностью скрытое от глаз.
- Ты разрабатываешь систему, усиливающую удары: оружие получает свойство *мощное*.

## Часовщик

Когда ты **пытаешься починить сложный механизм**, брось+ИНТ. ✴ На 10+ тебе удаётся привести его в идеальное состояние. ✴ На 7-9 он будет работать, но не без пары проблем, которые ведущий продемонстритует. ✴ При провале ты лишь усугубил поломку: ведущий расскажет тебе подробности.

## Совершенный механизм

**В начале сессии** брось+ничего. ✴ На 10+ получи запас 3. ✴ На 7-9 получи запас 1. Ты можешь потратить один пункт из этого запаса перед броском, чтобы получить к нему +1, описав, как холодная механическая логика и точность помогают тебе добиться успеха.

## На запчасти

Когда ты **разбираешь поверженного врага на запчасти**, брось+ТЕЛ.

* На 10 получи запас 3, * на 7-9 — запас 1. Пункт запаса можно потратить, чтобы совершить один из ходов разобранного врага (какой ход можно выбрать, скажет ведущий). У тебя не может быть больше одного такого хода единовременно, и ты теряешь его, когда запас иссякает. Чтобы взять новый ход, придётся разобрать на запчасти другого врага.

## Новая раса: Дракон

Да, именно дракон: классическое чудовище, собирающее сокровища, жадное и коварное. Почему бы и нет? По просьбе игрока Emong написал его с небольшой помощью посетителей форумов SomethingAwful.

**Начальные ходы для дракона любого класса:**

### Бездонное чрево

Когда **ход требует вычеркнуть паёк**, вычеркни на 1 больше, чем обычный персонаж.

### Драконье превращение

**В облике дракона** твои когти, зубы и дыхание наносят классовый урон, и ты можешь летать (если принадлежишь к числу крылатых драконов). Ты сохраняешь доступ ко всем классовым ходам, для совершения которых не нужно пользоваться руками. Ты также можешь принимать человеческий облик. Скажи ведущему, какой именно изъян — характерный признак драконьей природы — имеет твоё человеческое обличье: змеиные глаза, раздвоенный язык, или нечто иное. Изъян должно быть сложно (но не невозможно) спрятать.

### Альтернативные узы

- Я уверен, что ________ стащил безделушку из моей сокровищницы.
- ________ заключил со мной договор в обмен на утерянные знания.
- ________ мнит о себе слишком много для ничтожной букашки.

## Дополнительный класс: Великий Змий

Если ты — **дракон, и добровольно позволяешь кому-то или чему-то важному для тебя понести значительный урон во имя твоей жадности**, можешь при получении уровня взять ход ниже:

### Сон на горе золота
Получи один запас за каждые 100 золота в твоей сокровищнице. Можешь потратить запасы (и, соответственно, золото), чтобы получить +потраченный запас к попыткам *договориться,* чтобы всё вышло по-твоему.

**С приобретением *сна на горе золота*, следующие ходы становятся для тебя классовыми. Получая уровень, можете выбирать ход и среди них:**

### Драконье волшебство
Ты получаешь ход мага *ритуал*, и можешь выбрать, использовать его с +ИНТ или +ОБА. Если у тебя уже есть этот ход, получи ход мага *талант*, заклинание из которого ты можешь готовить даже без книги заклинаний.

### Испепеление окрестностей
Твоё дыхание использует кубик урона на степень выше классового: к4 -> к6 -> к8 -> к10 -> 2к6.

### Змеиный язык
Когда ты ***изучаешь обстановку* о человеке**, можешь спросить: «Чего он больше всего желает?»

### Высшая раса
Когда ты ***копаешься в памяти*, преувеличивая или чрезмерно подчёркивая важность драконов и их роль в описываемых событиях**, ты автоматически одерживаешь успех, как если бы выпало 10+.

## Дополнительный класс: Пьяный мастер
После того, как ты **успешно справился с последствиями непрерывного трёхдневного запоя**, можешь при получении уровня взять ход ниже:

### Зелёный змий
Когда ты **залпом осушаешь алкогольный напиток**, брось+ТЕЛ. На 10+ получи опьянение 3. На 7-9 опьянение 2. В любой момент можешь снизить опьянение на 1, чтобы излечиться на 1к4 урона.

**С приобретением *зелёного змия*, следующие ходы становятся для тебя классовыми. Получая уровень, можете выбирать ход и среди них:**

### Работает на спирту
Выбери ход *руби и кромсай* или *сотворение закинания*, если последний у тебя есть. Теперь, **используя этот ход**, вместо требуемой характеристики ты делаешь бросок+опьянение.

### Лёгкость
**Используя ход *зелёный змий***, ты получаешь +1 опьянение.

### В глазах двоится
Когда ты ***спасаешься от угрозы*, спотыкаясь или отшатываясь с её пути**, бросъ+опьянение.

### Железная печень
Яды для тебя безвредны. По сравнению с тем, что ты делаешь со своим телом каждый день, любой яд — капля в море.

## Дополнительный класс: Перевёртыш
После того, как ты **поучаствовал в бою, обёрнутый в шкуру дикого зверя для устрашения врагов**, можешь при получении уровня взять ход ниже:

### Звериная поступь
Когда ты **сражаешься, надев шкуру опасного зверя**, она передаёт тебе часть своей природы. Твои атаки получают свойство *игнорирует броню* +1.

**С приобретением *звериной поступи*, следующие ходы становятся для тебя классовыми. Получая уровень, можете выбирать ход и среди них:**

### Звериная речь
Когда **на тебе надета шкура зверя**, ты можешь разговаривать с животными так же легко и просто, как и с людьми. При этом они будут считать тебя обычным представителем того вида, шкуру которого ты носишь.

### Дикость взаймы
Когда ты **сражаешься, надев шкуру дикого зверя**, бушующая у тебя в венах животная ярость придаёт твоим атакам +1к4 дополнительного урона.

### Звериный облик

Ты получаешь ход *превращение* друида, но превращаться ты способен лишь в того зверя, шкуру которого носишь.

## Советы Emong по созданию дополнительных классов

Самая простая часть создания дополнительного класса — это концепция: два-три предложения, описывающие его суть. Например, «искажённый и испорченный Бездной», или «пьяница, превративший свою зависимость в боевой стиль». Концепция должна отражать персонажа, который возможен в базовых правилах, но лишён механики, поддерживающей его. Вы с лёгкостью могли бы сыграть за любящего выпить воина, или искажённого странника, но ваш выбор при этом не будет поддерживаться особыми ходами. Так что вы придумываете их сами!

У дополнительных классов есть условия, которым должен соответствовать персонаж. Придумать их не всегда настолько просто, как кажется. У одних классов, например моего странника Бездны, требования очевидны. В других случаях, когда нет очевидного события, которое может открыть доступ к классу, я придумываю нечто тематическое, как в случае класса великого змея для дракона: великий змей делает дракона более драконским, так что персонаж должен быть достаточно жаден, чтобы пожертвовать чем-то дорогим для себя ради золота. Он должен любить золото больше. Неплохое соответствие теме, не так ли?

Наиболее важным из ходов дополнительного класса является открывающий, и не только потому, что его необходимо брать первым. Открывающий ход должен полностью отражать дух класса. Его одного должно быть достаточно, чтобы игрок почувствовал, что его персонаж к нему принадлежит. Первый ход пьяного мастера даёт игроку причину постоянно выпивать, первый ход великого змея — причину быть жадным, и т.п. Открывающий ход подготавливает основу для остальных способностей персонажа.

После приобретения открывающего хода персонажу становятся доступными дополнительные ходы. Эти ходы должны приближать действия персонажа к теме класса. Лучше всего из созданных мной классов это демонстрирует великий змей. Темой класса является стремление к идеалу дракона, так каковы же они? Драконы жадны (Сон на куче золота), могущественны (Испепеление окрестностей), волшебны (Драконье волшебство), хитры (Змеиный язык) и надменны (Высшая раса). Так что каждый

ход дополнительного класса, взятый персонажем, всё ближе и ближе приближает его к представляемому классом идеалу — в данном случае, этой характерной драконистости.

Книга правил Dungeon World включает в себя отличные советы по созданию дополнительных ходов, которые применимы и в случае дополнительных классов. Создавая ходы дополнительного класса, сравнивайте их с официальными ходами в плане полезности и мощи. Ход, менее часто использующийся в игре, скорее всего должен быть более сильным, чем ход, использующийся постоянно. Не добавляйте дополнительным классам ходов, дублирующих официальные, или заменяющих их возможности. Если вы хотите сделать свой класс сильнее в ближнем бою, не заменяйте ход «Руби и кромсай». Вместо этого, сделайте этот ход дополнением: «Когда ты рубишь и кромсаешь в облике оборотня...» Также вы можете воспользоваться тем, что каждый принадлежащий к классу будет обладать одним и тем же открывающим ходом. Все остальные ходы дополнительного класса должны вытекать из открывающего либо тематически, либо игромеханически.

*- Первоначально опубликованно на форуме Something Awful*

# В заключение

## Несколько мыслей об игре

Вот и всё, вы закончили чтение руководства. В своей основе Dungeon World являются крайне простой и крайне динамичной игрой, но, если честно, их правила не универсальны. Dungeon World не делают многого: например, в них нет значений навыков. Их правила не помогут вам узнать, насколько хорошо у персонажа получается собрать стул или завязать морской узел. В них вы не найдёте модификаторов сложности в зависимости от дальности, или громогласно успешных критических успехов на выпавшей «двадцатке». И это не упущение, а сознательное решение авторов. Sage Kobold Productions создавали не подробный набор правил для детального моделирования средневекового мира; для этого существует множество других систем.

Они выпустили эту игру, чтобы мы, сев вокруг игрового стола, чтобы надрать врагам задницу в приключениях, словно в книгах и фильмах. В правилах нет навыка плетения корзин, потому что игра не про это. Вместо того, чтобы определять, насколько сложным будет действие, Dungeon

World спрашивают вас: какова будет цена провала? Ходы разработаны для того, чтобы постоянно двигать игру вперёд, создавая увлекательные сессии, полные последствий и рисков, жертв и героических поступков. Это игра, которая знает, что хочет сделать, и концентрируется на этом на все 100 процентов. И, как мне кажется, она явно в этом преуспела.

Я надеюсь, что этот буклет помог вам развеять все затруднения, которые могли возникнуть у вас с правилами. Просто фокусируйтесь на развитии игрового повествования. Задавайте вопросы, словно безумный. В случае сомнений положитесь на свою интуицию и действуйте так, как кажется логичным, как требует приключение, и так, что это сделает жизнь персонажей игроков интересней. Если вы и ваши игроки берётесь за эту игру в погоне за высокими рисками и высокой наградой, ваш успех будет взрывным. Так что вперёд!